

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Producción y Gestión de Nuevos Formatos Audiovisuales

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)

GRUPO: 2526-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativo

ECTS: 6,0

CURSO: 4º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: PEDRO ALBERTO DEL RÍO RODRÍGUEZ

EMAIL: prio@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 12:00 horas

CV DOCENTE:

Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Valladolid (UVA)

Dos años de Dirección Cinematográfica en la Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM)

Profesor de la asignatura Cineforum: análisis y crítica de textos filmicos en la Universidad Miguel de Cervantes desde el curso 2015-16.

Profesor en la Escuela de Cinematografía y de Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM), dentro del máster de Filmmakers desde 2021.

Profesor de cine del Programa de Innovación Docente de la Universidad de Valladolid. 2018-19

Profesor de dirección en el Máster en Cine, Comunicación e Industria Audiovisual de la Universidad de Valladolid (UVA) (2022-24)

Coordinación y docencia de los cursos "Seminci Campus" (2014-2022)

Profesor de la asignatura "Artes cinematográficas" en la Universidad de Valladolid (2010)

CV PROFESIONAL:

Socio fundador, productor y realizador en la productora audiovisual Plan Secreto.

Dirección de los cortometrajes "Jueves", "Sobre todo amargo", "Mudanza", "Cerraduras" y "Polvo de estrellas"

Dirección de videoclips, spots publicitarios y videos corporativos.

Productor de los largometrajes documentales "El viejo Rock" (2013), " Folk! Una mirada a la música tradicional" (2018) y "Comuneros" (2022)

Miembro del Comité de Selección de la Semana Internacional de Cine de Valladolid (SEMINCI), desde 2013 a 2022., y responsable de actividades externas en el mismo festival desde 2023.

Coordinación de festivales (Notodofilmfest, Rueda con Rueda, CIBRA).

CV INVESTIGACIÓN:

Responsable de la sección de cine de la revista "Art.es" de 2015 a 2018

Artículos publicados para "Caimán. Cuadernos de Cine", "Cine divergente" y "La encuadre"

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

El ecosistema audiovisual ha sido transformado por la digitalización, la conectividad y la emergencia de nuevas plataformas de distribución y consumo.

Los modelos de producción y las narrativas lineales tradicionales conviven ahora con un universo de formatos interactivos, inmersivos, efímeros y generados por el usuario. Esta asignatura dota al futuro profesional de las competencias necesarias para idear, producir y gestionar proyectos audiovisuales innovadores, adaptados a las lógicas del entorno digital y capaces de conectar con las audiencias del siglo XXI.

El desarrollo de esta asignatura necesita de destrezas del alumno en cuanto a:

- Conocer y dominar el lenguaje audiovisual y sus herramientas.
- Manejar los motores de búsqueda de la blogosfera y el entorno 2.0.
- Entender los mecanismos de la producción digital.
- Usar con propiedad la terminología referida al guion audiovisual.

El valor de esta asignatura radica en potenciar la capacidad del alumno para enfrentarse al mundo laboral, desarrollando su visión analítica con el fin de saber distinguir y elaborar fórmulas de éxito dentro de los nuevos formatos audiovisuales.

En cuanto al ámbito profesional no podemos obviar que Internet y todo el entorno 2.0 ofrece un gran número de salidas profesionales para el comunicador audiovisual. El entorno cibercultural necesita de nuevos profesionales, profesionales mejor preparados que entiendan que los nuevos soportes y los nuevos formatos son parte del futuro del comunicador audiovisual. Los medios de comunicación, las empresas de marketing y publicidad y otras empresas del sector, están ávidas por desarrollar nuevas fórmulas para hacer llegar sus productos y aunque aún no existe un marco teórico concreto, muchos son los que apuestan en estos momentos por los nuevos formatos y los nuevos canales de distribución.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Introducción al nuevo ecosistema audiovisual**
 1. Introducción a la producción audiovisual
 2. Crisis del modelo clásico. Aparición de nuevos modelos de consumo
 3. Guerra de las plataformas
 4. El creador de contenido. Nuevas figuras en el panorama audiovisual
 5. Financiación de proyectos
2. **Desarrollo de contenidos**
 1. Tipos de contenido. Nuevos modelos de negocio
 2. Creación de biblias para nuevos formatos
 3. Producción transmedia y multiplataforma
 4. Redes sociales y podcasts
3. **Gestión y estrategia de distribución digital**
 1. Cómo crear un proyecto
 2. Cómo gestionar la producción ¿Existen muchas diferencias en la producción entre unos modelos y otros?
 3. Estrategias de distribución y marketing
4. **Diseño de proyecto**
 1. Diseño autónomo de un proyecto audiovisual para un nuevo formato
 2. Pitch de defensa del proyecto
 3. Realización de un proyecto final colectivo

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Al finalizar el curso, el alumnado será capaz de:

- **Analizar** el panorama actual de los medios digitales y sus formatos emergentes.
- **Diseñar** propuestas de contenido adaptadas a las especificidades narrativas, técnicas y de consumo de cada

- plataforma (YouTube, TikTok, Twitch, Instagram, etc.).
- **Planificar** las fases de producción de un proyecto audiovisual no tradicional, desde la idea hasta la postproducción.
 - **Gestionar** los recursos (presupuesto, equipo, calendario) de una producción para el entorno digital.
 - **Desarrollar** estrategias de distribución, monetización y creación de comunidad en torno a un producto audiovisual.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Clase ordinaria
- Visionado de diferentes webs.
- Exposición de diversos formatos audiovisuales desde los más clásicos a los más modernos centrándonos estos últimos en los aspectos de aquellos productos de interés dentro del mercado digital.
- Uso del material pertinente para la creación y elaboración de contenido audiovisual. (Material videográfico, de iluminación, de grabación de sonido directo...)
- Sistemas de grabación y edición

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG03. Capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE49. Capacidad para conocer y aplicar las técnicas y procesos de producción, difusión, distribución o exhibición audiovisual (cine, televisión, radio, publicidad, hipermedia, videojuego, animación, infografía, música, fotografía o narración gráfica)
- CE50. Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, técnicos y presupuestarios aplicados a los distintos medios, soportes o formatos audiovisuales
- CE51. Capacidad para desarrollar y ejercer las distintas funciones profesionales de la producción audiovisual

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Analizar los distintos aspectos que engloba la gestión comercial en Internet, así como la utilización de las distintas herramientas estratégicas y operativas de marketing para la elaboración de un plan de actuación

en mercados electrónicos.

- Producir la organización de cualquier tipo de evento cultural.
- Conocer las nuevas técnicas y procesos audiovisuales.
- Realizar, conocer y poner en práctica la habilidad para planificar y gestionar recursos humanos, técnicos y presupuestarios.
- Distinguir las peculiaridades de cada uno de los sectores del audiovisual desde el punto de vista de la producción y su conexión con el contexto socio-económico.
- Conocer las distintas fases en el proceso de producción audiovisual.
- Identificar las funciones de cada uno de los integrantes del equipo de una producción audiovisual y comparar los roles teóricos con la realidad práctica.
- Conocer y aplicar las rutinas de trabajo estandarizadas en la creación de un producto audiovisual, tales como el desglose de secuencias, plan de trabajo, etc.
- Elaborar el presupuesto en una producción audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Quiles, A. (2019): Nuevos formatos de cine digital. Reedbook Ediciones. ISBN: 9788494879999
- Carrillo Durán, V., Castillo Díaz, A. (2005): La nueva publicidad digital (NPD): Servicios digitales y contenidos interactivos que generen experiencias en los consumidores. Razón y Palabra (Monterrey), vol. 10, num 45.. ISBN: No consta
- Gordillo, I. (2009): La hipertelevisión: géneros y formatos. CIESPAL. ISBN: 978-9978-55-071-7
- Islas, O (2008): Marshall McLuhan y la complejidad digital. Razón y Palabra. ISBN: <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/varia/oislas.html>
- Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2006): Cultura transmedia. Gedisa. ISBN: 9788497848442
- Kindem, G. (2007): Manual de producción audiovisual digital. Omega. ISBN: 9788428214339
- López, N. (2008): Medios de comunicación, tecnología y entretenimiento: Un futuro conectado. Editorial Laertes. ISBN: 9788475846279
- Pérez Silva, J. (2000): La televisión ha muerto: la nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial.. Gedisa. ISBN: 9788474328127
- Saló, G. (2003): ¿Qué es eso del formato?. Editorial Gedisa. ISBN: 9788474329544
- Scolari, Carlos A. (2022): La guerra de las plataformas. Editorial Anagrama. ISBN: 9788433916686

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Jenkins, H. (2008): Cultura de la convergencia. Paidós. ISBN: 9788449321535
- Musburger, R.B. (1994): Producción en video con una cámara. IORTV. ISBN: 9788488788016
- La Ferla, J. (2009): Cine (y) digital. Ediciones Manantial. ISBN: 9789875001336
- Santiago, F. y González, I. (2015): Nuevos tiempos y nuevos usos del tiempo libre en torno al consumo. 31º Seminario TV Aedemo, Sevilla. ISBN: <http://www.aimc.es/Fernando-Santiago-Ignacio-Gonzalez,1550.html>

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Redalyc](https://www.redalyc.org/)(<https://www.redalyc.org/>)

Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal

[Panorama Audiovisual](https://www.panoramaaudiovisual.com/)(<https://www.panoramaaudiovisual.com/>)

Portal digital sobre nuevas tecnologías y tendencias en audiovisual, broadcast, cine y new media

[Ecuademo](https://www.ecuademo.com/)(<https://www.ecuademo.com/>)

Apuntes sobre cultura digital por J.L. Orihuela

[RTVE](https://www.rtve.es/lab/)(<https://www.rtve.es/lab/>)

Laboratorio de innovación de RTVE

[Hipermediaciones](https://hipermediaciones.com/)(<https://hipermediaciones.com/>)

Web de Carlos Scolari sobre comunicación desde su ámbito más científico

[Producción Audiovisual](https://produccionaudiovisual.com/)(<https://produccionaudiovisual.com/>)

Web con noticias sobre el sector audiovisual

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Documentales, productos televisivos, proyectos audiovisuales de diversa índole, relacionados con la materia y con el ámbito periodístico que se indicarán en el aula cuando corresponda.

Revistas especializadas en nuevas tecnologías audiovisuales.

Artículos de prensa impresa o digital

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La metodología en esta asignatura se dividirá en sesiones teóricas y prácticas, las sesiones teóricas, denominadas también clases magistrales, serán de exposición oral por parte del profesor siendo acompañadas con presentaciones en diferentes soportes así como con contenido audiovisual. En estas se explicarán aspectos como las nuevas tendencias de la comunicación en torno a la ficción, la no ficción y la publicidad.

MÉTODO DIALÉCTICO:

En las sesiones prácticas se desarrollarán talleres y seminarios que abordarán las diversas etapas y procesos necesarios para la creación audiovisual en el ámbito digital. Se explorarán aspectos como la producción de biblias transmedia y la creación de recursos digitales en el contexto de la producción colaborativa. Durante los seminarios, se leerán y analizarán distintos textos científicos sobre nuevos formatos y soportes, con el objetivo de que el alumno adquiriera la capacidad de analizar y relacionar nuevos modelos de negocio en el ámbito audiovisual.

Estos talleres y seminarios son esenciales para la realización del trabajo de fin de curso.

MÉTODO HEURÍSTICO:

El trabajo en grupo será de gran relevancia. Los estudiantes desarrollarán un plan de producción viable para la creación, realización y publicación de una obra audiovisual en alguno de los nuevos formatos explicados en clase, incluyendo el guion, la preproducción, la producción y la postproducción.

El alumnado se encargará de elaborar una estrategia de posicionamiento del producto en el mercado a través del entorno 2.0, fundamentada y consensuada en sesiones de debate que resalten la labor heurística.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

SEMANA 1. Bloque 1. Introducción al nuevo ecosistema audiovisual.

CLASE TEÓRICA: Tema 1

SEMANA 2. Bloque 1. Introducción al nuevo ecosistema audiovisual

CLASE TEÓRICA: Tema 2 y 3

SEMANA 3. Bloque 1. Introducción al nuevo ecosistema audiovisual.

CLASE TEÓRICA: Tema 4

SEMANA 4. Bloque 1. Introducción al nuevo ecosistema audiovisual.

CLASE TEÓRICA: Tema 5.

SEMANA 5. Bloque 2. Desarrollo de contenidos

CLASE TEÓRICA: Tema 1

CLASE PRÁCTICA: Desarrollo de ideas para proyectos audiovisuales autónomos.

SEMANA 6: Bloque 2. Desarrollo de contenidos

CLASE TEÓRICA: Tema 2.

SEMANA 7. SEMINCI

Asistencia al festival a actividades de "Pensar el cine" sobre producción audiovisual. (Por definir)

SEMANA 8. BLOQUE 2. Desarrollo de contenidos.

CLASE TEÓRICA: Tema 3

SEMINARIO: Pitch de defensa del proyecto audiovisual.

SEMANA 9. BLOQUE 2. Desarrollo de contenidos

CLASE TEÓRICA: Tema 4

SEMINARIO: Análisis de los pitch previos. Trabajo colectivo sobre cómo mejorar la presentación.

SEMANA 10. BLOQUE 3. Gestión y estrategia de distribución digital

CLASE TEÓRICA: Tema 1

SEMANA 11. BLOQUE 3. Gestión y estrategia de distribución digital.

CLASE TEÓRICA: Tema 2

CLASE PRÁCTICA: Desarrollo de proyecto final colectivo

SEMANA 12. BLOQUE 3. Gestión y estrategia de distribución digital.

CLASE TEÓRICA: Tema 3

CLASE PRÁCTICA: Desarrollo de proyecto(s) final colectivo

SEMANA 13. BLOQUE 4. DISEÑO DE PROYECTO

CLASE PRÁCTICA: Desarrollo de proyecto(s) final colectivo.

SEMANA 14. BLOQUE 4. DISEÑO DE PROYECTO

CLASE PRÁCTICA: Desarrollo de proyecto(s) final colectivo.

SEMANA 15. BLOQUE 4. Diseño de proyecto.

SEMINARIO: Revisión y análisis de proyecto(s) finales ya terminados.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Diseño autónomo de proyecto audiovisual					X													
Pitch de defensa de proyecto audiovisual								X										
Desarrollo de proyecto colectivo														X				

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

En el transcurso de la asignatura se alternarán las clases teóricas con el desarrollo práctico de proyectos audiovisuales pensados para nuevos formatos de manera autónoma, que los alumnos defenderán mediante presentación de documentación y un pitch, y el desarrollo de un proyecto colectivo que llegará a realizarse en su totalidad en la segunda mitad de la asignatura.

Para superar el curso es requisito imprescindible aprobar tanto la parte teórica de la asignatura como la parte práctica.

Los alumnos acudirán durante la Semana Internacional de Cine de Valladolid (SEMINCI), a actividades, proyecciones y seminarios como parte de la asignatura, aprovechando el festival para facilitar encuentros con profesionales del sector audiovisual.

EVALUACIÓN

La prueba teórica específica constará de preguntas tipo test y preguntas a desarrollar, en las que se podrán incluir algunas derivadas de todo el material facilitado en el aula incluidos charlas, trabajos en grupo, clips audiovisuales. (35%)

Los alumnos desarrollarán un proyecto audiovisual pensado para nuevos formatos de manera autónoma. (15%)

Defenderán el proyecto en un pitch oral. (20%)

Se seleccionarán uno o dos proyectos que desarrollaremos a lo largo de la asignatura como trabajo práctico grupal (30%)

El plagio total o parcial en prácticas o trabajos al igual que más de tres faltas de ortografía supondrá un suspenso en la actividad.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero. Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinario de Julio, los alumnos que hayan aprobado la parte práctica realizarán una prueba final con valor máximo del 35%.

Aquellos que no hayan superado la parte práctica deberán realizarla y entregarla antes de la segunda semana de abril, con las siguientes características:

Los alumnos desarrollarán un proyecto audiovisual pensado para nuevos formatos de manera autónoma. (15%)

Defenderán el proyecto en un pitch oral. En este caso puede ser grabado. (20%)

Para el proyecto práctico, tendrán que desarrollar el proyecto en todas sus fases, y presentar la documentación de desarrollo. (30%)

El plagio total o parcial en prácticas o trabajos al igual que más de tres faltas de ortografía supondrá un suspenso en la actividad.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero. Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	35%
Pruebas orales	20%
Trabajos y proyectos	15%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%